ARKADE

Abril de 2011 - Edição 22

ISSN 2175-4071

CRYSIS 2

- SHIFT 2
- DARKSPORE
- BATMAN: ARKHAM CITY

APOIO

GREENPEACE

DigitalPress

SUA MARCA AQUI!

produzido por:

Editor Chefe:
Raphael Cabrera

Redação:
Fábio Torres
Rodrigo Pscheidt

Design:
Erick Drefahl

Colaboradores:
Carlo Valentini
Maurício Piccini
Natanael Rabelo
Renan Gimenes
Rodrigo da Silva
Rodrigo Muniz
Tabriz Vivekananda

Agradecimentos:
Manoel R. Soares
Alexo Mello
Dori Prata

A evolução gráfica infinita

Neste mês os gamers foram presenteados com um jogo de qualidade gráfica sensacional. Tanto para PC como para os consoles, Crysis 2 é classificado como um dos jogos de melhor gráfico até hoje (talvez o melhor). Eu tive a oportunidade de jogá-lo rodando no máximo, em 3D, com o pessoal da Nvidia, em São Paulo. É realmente de impressionar até o gamer mais experiente. Duas semanas após o lançamento do jogo foi lançado um trailer, que está no nosso blog, mostrando as capacidades gráficas da nova engine Unreal 3, que, novamente, é de impressionar qualquer um. A cada nova geração de engines e de consoles, os gráficos de gameplay, renderizados em tempo real, são equivalentes aos que na geração anterior eram as cutscenes, pré-renderizadas. God of War 2, para PS2, recebeu nota 100 em gráficos na época, e God of War 3 também, mesmo sendo infinitamente superior. É claro que a avaliação é feita com base no potencial da plataforma na época, mas a evolução está acontecendo de forma tão mais rápida que temos um lançamento nota 10 no começo do ano, e um "nota 11" no final do ano. Este foi um dos motivos para que mudássemos, agora em 2011, o critério de avaliação "Gráficos" para "Visual", analisando assim o game de uma forma mais abrangente do que apenas o gráfico em si.

Raphael Cabrera
@raphadko

Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br
ISSN 2175 - 4071

ÍNDICE

Cartas

Variedades

Bitbox
As melhores músicas de games

Personagem do mês
Prince of Persia

Reviews
Crysis 2
WWE: All Stars
Shift 2: Unleashed

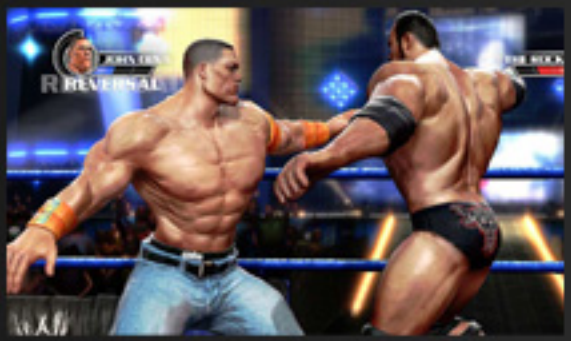
Previews
Batman: Arkham City
Darkspore
Kid Icarus: Uprising

Clássicos
Samurai Shodown
NBA Jam

Geek Stuff

Networks

Voice Chat
O potencial dos jogo do Nintendo 3DS



CLIQUE AQUI E
RECOMENDE A ARKADE NO

twitter

ARKADE
@REVISTAARKADE

GAMES MAIS CAROS

Vocês sabem se é verdade que o Brasil aumentou os impostos de importação de jogos?
@Tosatimatheus

Arkade: Não, o imposto para jogos continua o mesmo, altíssimo diga-se de passagem. O que subiu foi o IOF, que é um imposto sobre cartão de crédito em compras no exterior, e infelizmente isto deve afetar os jogadores que costumam comprar games fora do país.

3D NO PC

Oi, eu queria saber como que funciona a tecnologia 3D no PC, tem alguma placa de vídeo especial para isso, ou se precisa de um monitor especial também!
Via Formspring

Arkade: Sim, você vai precisar de uma placa de vídeo com suporte ao 3D, os óculos especiais e um monitor com uma taxa de atualização de 120hz.

LANÇAMENTO DIABLO 3

Sou muito fã de vocês parabéns pela revista. Só uma pergunta: eu encontrei em um site famoso de jogos originais da Europa o Diablo 3 em pré venda e lá está escrito que 27/05/2011 é o dia do lançamento, seria isso verdade? Obrigado.
via Formspring

Arkade - É altamente improvável, até agora nada foi anunciado pela Blizzard, muito menos para uma data tão próxima. Se Diablo 3 sair em 2011, será no final do ano.

EASTER EGGS

Logo no início de Bulletstorm, você ficará preso em uma porta que simplesmente parou de funcionar. No centro da porta, o jogador pode ver o símbolo do Red Ring of Death, o famigerado anel que o Xbox 360 exibe quando pára de funcionar.

CURIOSIDADES

O primeiro game a conter múltiplos finais dependendo das suas ações foi Castlevania 2: Simon's Quest. Infelizmente, poucas pessoas tiveram a chance de conferir os diferentes finais, pois o jogo era um dos jogos mais difíceis do NES.

QUAL É ESTE JOGO?

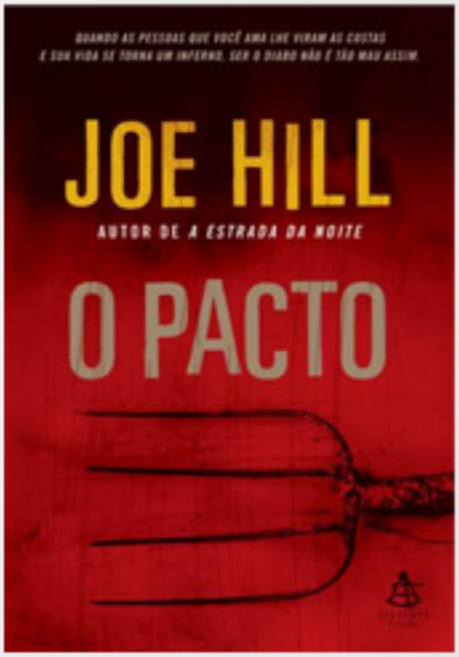
Resposta da edição anterior: Flashback (SNES)

JOGOS EM FLASH
THE KILL KAR 2: REVENGE

Em The Kill Kar II: Revenge você poderá abusar do limite de velocidade e matar pedestres chatos que insistem em ficar no seu caminho. Armas e bombas especiais lhe ajudam nessa missão. O objetivo é simples: mate-os! Há também como pegar kits especiais e juntar pontos para dar aquele upgrade no seu possante. E pode ter certeza que isso será necessário, pois o jogo se torna mais dificil a cada novo nível.

CULTURA (LIVRO)
O PACTO, DE JOE HILL

Para quem gosta de um bom suspense, o novo livro do americano Joe Hill é um prato cheio. A história acompanha Ignatius Perrish, um cara que tinha uma vida tranquila, até o brutal assassinato de sua esposa. Para piorar tudo, ele passa a ser o principal suspeito do crime. Foragido, Ignatius afoga suas mágoas na bebida, até que um dia acorda de ressaca e percebe que um par de chifres brotou em sua cabeça, estaria ele se tornando um demônio, ou até mesmo o próprio diabo? Nesta nova condição, ele acabará descobrindo os segredos mais obscuros das pessoas, que entram em uma espécie de transe e lhe contam todos os seus pecados, o que gera revelações surpreendentes de seus entes queridos e faz da vida de Ignatius um verdadeiro inferno.



COMPRE ESTE E OUTROS LIVROS NA:
Livrarias Curitiba

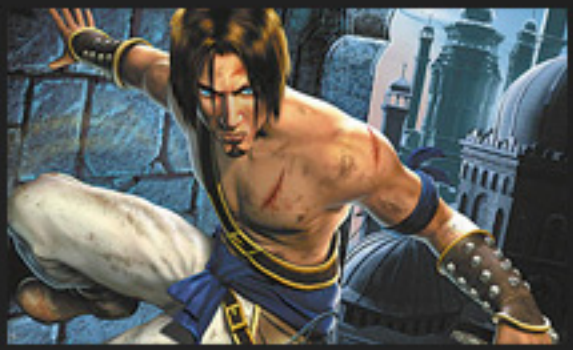
PRINCE OF PERSIA

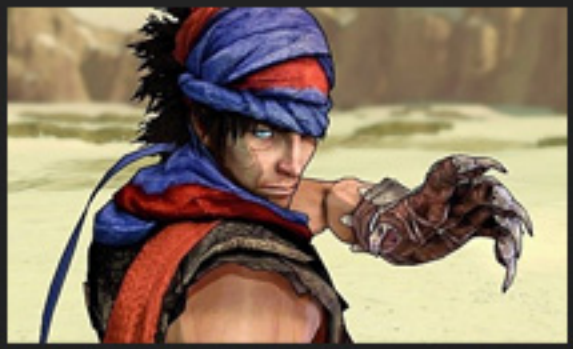
Prince of Persia é um dos melhores exemplos de personagem que evoluiu junto com os videogames. Criado em 1989 para protagonizar o game homônimo, no início de sua carreira o príncipe era um homenzinho de turbante e colete que se aventurava por um labirinto repleto de armadilhas mortais.

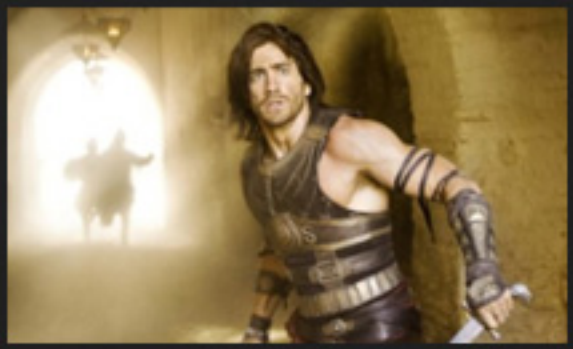
Com visual bem elaborado e movimentação realista para os padrões da época, Prince of Persia tornou-se um clássico, o que gerou algumas continuações nos anos seguintes, inclusive com gráficos em 3D.

Após ficar um tempo sumido, o príncipe ressurgiu em grande estilo no ano de 2003, com o lançamento do premiado game Prince of Persia: The Sands of Time. Com um visual totalmente reformulado, uma nova história e uma jogabilidade que misturava parkour com duelos de espada, o herói caiu novamente nas graças dos gamers.

Apesar da fama, Prince é um personagem misterioso, e pouco se sabe sobre ele. Para começar, o personagem sequer tem um nome. Na adaptação do game para os cinemas, a







Disney colocou um nome nele - Dastan - mas este nome jamais foi mencionado nos jogos da série. O fato de ele ser o príncipe da Pérsia obviamente significa que ele é filho do rei, mas fica evidente que o herói prefere trocar os luxos do palácio por uma boa aventura, especialmente acompanhado de Farah, seu grande amor.

A série das Areias do Tempo foi a que melhor aprofundou a personalidade do personagem: o que começou com um jovem tagarela e inconsequente se transforma em um homem violento e perturbado, que luta pela própria vida e arrisca tudo para consertar os erros de seu passado. No desfecho da trilogia, o personagem passa por um bizarro processo de dissociação de seu lado sombrio, e acaba reencontrando seu amor do passado, Farah, no caminho para recuperar seu trono.

A evolução tecnológica que aconteceu nos últimos anos propiciou ainda uma grande mudança no visual do personagem, que deixou suas roupas de príncipe de lado e partiu para um lado mais cool, com cabelos compridos, barba malfeita e tatuagens nos braços.

Embora seja um cara cheio de segredos, a importância do Prince na história dos videogames é inconstestável, pois seus jogos criaram parâmetros tanto para os adventures de antigamente, quanto para os jogos de ação e exploração de hoje em dia. Longa vida ao futuro rei.

AS MELHORES MÚSICAS DE GAMES DE TODOS OS TEMPOS

Videogame sempre foi uma arte multissensorial. Ao contrário do cinema, que começou mudo e aos poucos foi ganhando voz, os videogames como conhecemos hoje, tiveram áudio desde os seus primórdios, no final dos anos 60.

O que começou com as sutis batidas de Pong evoluiu para os games de 8 bits, com músicas estridentes e elaboradas, que ficaram para trás com a chegada das placas de som stereo da geração 16 bits. Estas, por sua vez, envelheceram perante as capacidades das mídias digitas dos games de 32 bits, e assim sucessivamente.

Foi uma tarefa ingrata selecionar apenas 16 de tantos games com músicas inesquecíveis, mas com a ajuda de vocês leitores pelo Twitter e da nossa equipe de colaboradores, chegamos a uma lista de trilhas memoráveis. Para deixar clara a evolução tecnológica das músicas nos games, classificamos esta lista em ordem cronológica.

Cada jogo mencionado acompanha um trecho da música, então aproveite, aumente o som e embarque com a gente em uma viagem no tempo que vai te trazer muitas boas lembranças e momentos nostálgicos.

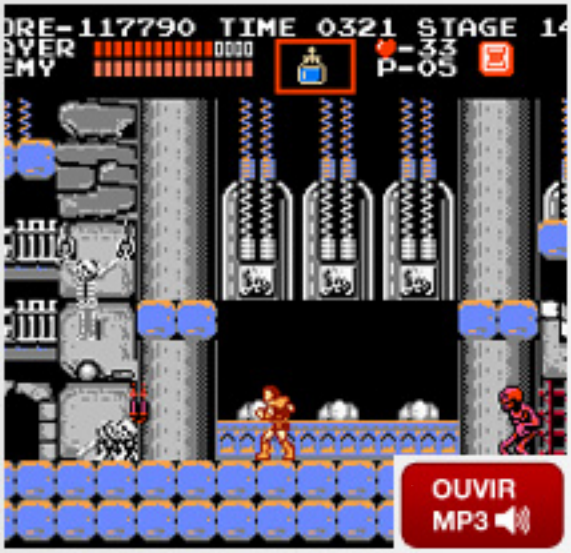
SUPER MARIO BROS.
OVERWORLD THEME (1985)

Esta é uma música que dispensa apresentações, pois é tão famosa que basta ouvirmos as primeiras notas para que possamos reconhecê-la. Composição do mestre Koji Kondo, a música do encanador da Nintendo tornou-se um clássico que será lembrado por gerações, e já foi executada até mesmo por grandes orquestras. Grande parte do status de clássico de Super Mario Bros se deve à sua trilha sonora, que se tornou atemporal. Ou vai dizer que você não reconhece a clássica música tema do World 1-1 de Super Mario Bros logo de cara?

THE LEGEND OF ZELDA
OVERWORLD THEME (1986)

Olha que coisa engraçada: não satisfeito em produzir a música que se tornaria uma das mais famosas de todos os tempos, um ano depois de Super Mario Bros. aqui está o mestre Koji Kondo novamente, brindando o mundo com a trilha sonora de The Legend of Zelda. Tivemos um bocado de trabalho para escolher a melhor entre tantas ótimas possibilidades que o jogo oferece, então ficamos com a música tema do game, canção que é inesquecível para quem embarcou para Hyrule nos primórdios da série Zelda, ainda nos bons tempos do nintendinho 8 bits.

CASTLEVANIA
VAMPIRE KILLER (1986)



Esta trilha certamente marcou a infância dos gamers que já estão chegando aos 30 anos. O primeiro Castlevania, lançado em 1986, foi um marco da geração 8 bits, e sua inspirada trilha sonora contribuiu muito para alcançar este status. Obra da talentosa compositora Kinuyo Yamashita, que era integrante da elite dos compositores da Konami, o Konami Kukeiha Club. Dentre várias canções memoráveis, Yamashita criou a fantástica Vampire Killer, que fez parte de quase todos os games posteriores da série, e você pode relembrar clicando ao lado.

MEGAMAN 2
DR. WILY'S CASTLE (1988)

Enquanto nós produziamos esta lista, ficou muito claro que grandes personagens vêm acompanhados de grandes músicas. Megaman é outro que começou sua longa carreira ainda na década de 80, e algumas de suas músicas são lembradas com carinho pelos fãs até hoje. As composições do game foram assinadas por Takashi Tateishi, e embora todos os games da série Megaman apresentam composições brilhantes, na nossa opinião o verdadeiro destaque é a agitada música tema da última fase do segundo jogo da série, Dr. Wily's Castle.

DUCKTALES
THE MOON MUSIC (1990)

O clássico game Ducktales pegou carona no sucesso da animação Ducktales - Os Caçadores de Aventura e brindou o Nintendinho com um jogo de plataforma divertido e desafiador. Com músicas do artista Yoshihiro Sakaguchi, o destaque fica para a canção da fase onde os personagens (entre eles Tio Patinhas) se aventuravam na lua, uma memorável lembrança de uma época onde as trilhas eram mais simples, mas nem por isso menos memoráveis. A trilha sonora de Ducktales é considerada por alguns críticos como a melhor entre todos os jogos do NES.

STREET FIGHTER II
RYU THEME (1991)

Embora os alicerces de Street Fighter tenham sido cavados em 1987, foi com o lançamento de Street Fighter II que o game explodiu no mundo todo, tornando-se um clássico que ultrapassa gerações. Com músicas compostas pelo trio Yoko Shimomura, Isao Abe e Yoshihiro Sakaguchi (ele mesmo, de Ducktales), Street Fighter II apresenta faixas que combinam muito bem com os vários locais do mundo onde as lutas acontecem. Quase entramos no clima do jogo e saímos no braço para decidir qual música escolher, até que decidirmos pelo clássico tema do Ryu.

SONIC
GREEN HILL ZONE (1991)

A música tema da primeira fase de Sonic: The Hedgehog, Green Hill Zone 1, certamente marcou a infância de todo mundo que teve um Mega Drive. E não é para menos, afinal esta, e tantas outras músicas da era 16 bits tornaram-se tão clássicas quanto os jogos de onde elas saíram. As canções do primeiro game do Sonic foram compostas pelo artista Masato Nakamura, e não é difícil encontrar pela internet covers e remixes dos mais variados estilos. Relembre as aventuras do ouriço azul clicando ao lado e ouvindo um trecho da clássica Green Hill Zone 1.

TOP GEAR
MAD RACER (1992)

Enfim um representante automobilístico dá o ar da graça em nossa lista. Top Gear foi um clássico dos games de corrida da era 16 bits, e sua trilha sonora acompanhou a qualidade do game. Pouca gente sabe, mas as músicas de Top Gear na verdade são remixes da trilha de um outro game, não tão conhecido, chamado Lotus Turbo Challenge, que saiu apenas para o avô dos PCs, o bom e velho Amiga. Como foi em Top Gear que o trabalho do compositor Barry Lietch ficou famoso, é dele que tiramos a canção ao lado, Mad Racer, que tocava já na primeira pista do game.

DOOM
AT DOOM'S GATE (1993)

Em uma época onde os games 3D ainda estavam engatinhando, Doom surgiu para fazer história. Com uma temática macabra e violenta, o jogo foi o precursor de tantos outros FPS de terror que surgiram nos anos seguintes. Para combinar com a matança do game, o compositor Bobby Prince elaborou uma série de músicas com uma pegada roqueira, e seu trabalho foi tão bom que a Id Software continuou com ele em outro game clássico, que relembraremos mais adiante. Clique no play e ouça um trecho de uma das mais memoráveis faixas de Doom.

DONKEY KONG COUTRY
GANG-PLANK GALLEON (1994)

Um dos maiores clássicos da geração 16 bits não poderia passar em branco quando o assunto é música, certo? Felizmente, a Nintendo fez um ótimo trabalho, e recheou Donkey Kong Country com diversas composições excelentes, assinadas pelo trio Robin Beanland, Eveline Fischer e David Wise. Dentre várias músicas que ficaram famosas, como Stickerbush Symphony, foi bem difícil escolher apenas uma, mas optamos pela música tema do último chefe, King K. Rool, uma música com introdução esquisita que aos poucos vai ficando mais animada.

DUKE NUKEM 3D

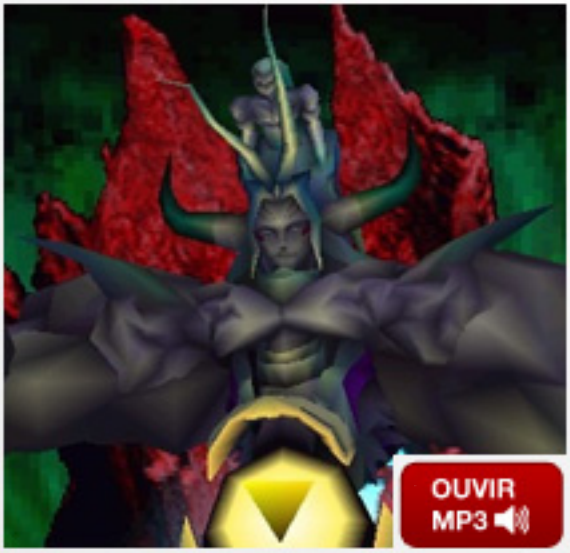
GRABBAG (1996)

E aqui está o outro título que contou com o rock do compositor Bobby Prince em sua trilha sonora. Para um game tão cheio de testosterona e um personagem tão macho quanto Duke, a gente não podia esperar nada muito diferente disso, não é? Com seu trabalho em Doom testado e aprovado pelos fãs, Bobby teve a coragem de ousar mais em Duke Nukem 3D, produzindo faixas mais longas e virtuosas. O resultado é uma trilha pesada e variada, que já rendeu vários covers, inclusive de algumas bandas de heavy metal famosas como o Megadeth.

FINAL FANTASY VII

ONE WINGED ANGEL (1997)

Escolher apenas uma música de uma série que conta com tantas composições lendárias foi uma tarefa ingrata, caro leitor. As trilhas sonoras da série Final Fantasy são unanimidade quando o assunto é qualidade, e mesmo que vários compositores já tenham passado pela série, todos deixaram sua marca em um excelente acervo. Para representar a série, escolhemos a clássica One Winged Angel, música tema do vilão Sephiroth, composta pelo experiente Nobuo Uematsu para Final Fantasy VII, game que é tido por muitos como o melhor da série.



HALO: COMBAT EVOLVED

TEMA DE HALO (2001)

Para mostrar que chegou para ficar no mundo dos videogames, a Microsoft teria de emplacar uma franquia de peso para impressionar os jogadores. E esta franquia surgiu na forma de Halo, o FPS espacial que narra a eterna luta dos Spartans contra os Covenants. Para acompanhar um grande game, só mesmo uma grande trilha sonora, e o compositor Martin O'Donnell não decepcionou, oferecendo canções memoráveis, que pontuavam a ação de maneira dramática, ambientando o jogador a uma atmosfera de guerreiros lutando em um planeta hostil.

WORLD OF WARCRAFT

LEGENDS OF AZEROTH (2004)

O MMORPG de maior sucesso de todos os tempos não poderia ficar de fora desta lista, não é? Aliás, seria impossível deixá-lo de fora simplesmente porque ele apresenta algumas composições realmente fantásticas. Os créditos pelo trabalho vão para a equipe formada por Jason Hayes, Tracy W. Bush, Derek Duke e Glenn Stafford, que compuseram verdadeiras obras de arte, com arranjos de corais e orquestras que ditavam o tom da aventura. O fantástico mundo de Azeroth definitivamente não seria o mesmo sem as impactantes músicas do grupo.

GOD OF WAR

TEMA DE GOD OF WAR (2005)

Bom, este é um jogo que dispensa apresentações, pois é praticamente impossível encontrar alguém que não conheça Kratos e sua epopéia de vingança. Para combinar com todo o clima épico do jogo, a Sony contratou um time de peso, formado por Gerard K. Marino, Ron Fish, Winifred Phillips, Mike Reagan, Cris Velasco e Winnie Waldron. A qualidade do resultado é incontestável, com corais e orquestras executando músicas grandiosas, que se encaixam perfeitamente com os feitos de Kratos no game, e deixam tudo ainda mais emocionante.

CIVILIZATION IV

BABA YETU (2005)

Civilization IV merece estar aqui por dois motivos: primeiro, por ter uma trilha sonora fantástica. Segundo, por uma das faixas desta trilha ter conseguido um fato histórico - foi a primeira música de game a ganhar um Grammy. Composta pelo artista americano Christopher Tin, a canção Baba Yetu - que significa Pai Nosso no dialeto africano Swahili - é uma adaptação da oração cristã homônima, e conseguiu deixar a abertura do game ainda mais épica. Fique agora com um trecho da premiada Baba Yetu, de Civilization IV.

RECEBA AS NOTÍCIAS DA
ARKADE TAMBÉM NO

facebook

CLIQUE PARA ACESSAR

ARKADE

ASSINE A REVISTA ARKADE
E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU EMAIL
CLIQUE AQUI PARA ASSINAR

REVIEWS

CRYSIS 2

WWE: ALL STARS

SHIFT 2: UNLEASHED

CRYSIS 2

Crytek se supera e alcança um novo patamar de qualidade técnica com seu FPS dinâmico e imersivo

PC, X360, PS3 | FPS | 12 jogadores | Produtora: Crytek | Publisher: EA

Crysis 2 tinha uma missão muito difícil pela frente: superar o elogiado game original de 2008 e inovar em um gênero atualmente dominado pela série Call of Duty. Felizmente a Crytek e a Electronic Arts conseguiram não apenas fazer bonito, como criaram um dos melhores e mais imersivos FPS dos últimos anos.

A trama de Crysis 2 acontece no ano de 2024, em plena cidade de Nova York, que está sendo destruída por uma série de fatores: há um vírus dizimando a população, um bando de aliens hostis resolveu desembarcar na cidade e, para tentar se proteger, o governo americano acabou se aliando a um conglomerado de segurança, o que transformou as ruas em verdadeiras zonas de guerra.

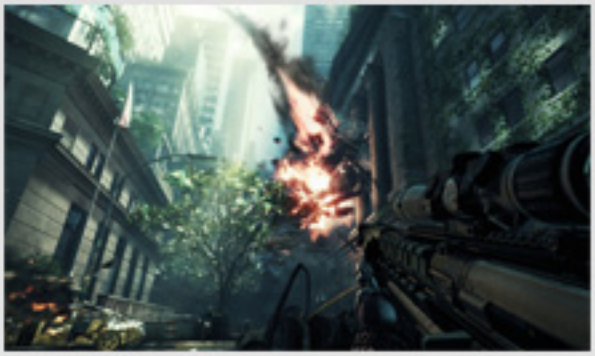
Para tentar dar um jeito neste caos todo, um fuzileiro chamado Alcatraz é equipado com a poderosa nanosuit - o traje futurista de combate que é marca registrada da série - e vai tentar sobreviver e se aventurar pela cidade em ruínas.

Embora a trama do single player pareça um pouco confusa e de certa forma enrolada, com vírus letais, conspirações governamentais e alienígenas malvados, a história do jogo é bem interessante, e consegue manter o jogador ligado e envolvido o tempo todo. O começo é um pouco devagar, mas depois que "pega no tranco", o desenvolvimento da narrativa progride de maneira empogante.

O modo single player é o primeiro ponto positivo do game: em um gênero onde o foco geralmente fica por conta do multiplayer, a Crytek acertou ao valorizar a história individual, permitindo que mesmo os jogadores que não jogam online desfrutem de uma experiência de jogo satisfatória e relativamente longa, já que para terminar o game você terá que investir em média 10 horas em frente a tela, o que é muito superior aos FPS's atuais.

A liberdade que o jogo propicia contribui muito com a diversão da campanha para um jogador. Embora a narrativa progrida de maneira bem linear, Crysis 2 não é um jogo engessado, pois permite que o jogador se vire da maneira que achar melhor, e crie suas próprias estratégias e maneira de jogar. Verdade seja dita, o single player de Crysis 2 é um dos melhores que vimos em um FPS em muito tempo.

Outro ponto que ajuda na imersão de Crysis 2 é a nanosuit. O moderno traje de batalha do protagonista permite que os desafios sejam encarados de maneiras bem distintas: você pode usar táticas stealth, se aproveitando dos recursos de invisibilidade que a roupa oferece, sair quebrando tudo usando o boost de força e velocidade do traje, ou ainda aproveitar a defesa extra que o modo armor apresenta para aguentar o tranco em momentos extremos.



Porém, as habilidades da nanosuit devem ser usadas com muito cuidado, visto que drenam a sua barra de energia. A cautelosa utilização das habilidades do traje torna a jogabilidade de Crysis 2 única no gênero, pois ao mesmo tempo em que lhe fornece poderes extraordinários, o jogo toma sua energia como pagamento. Cabe a você usar a nanosuit com sabedoria, e combinar todas as habilidades para encontrar maneiras práticas e originais de superar os obstáculos do game.

A maneira como o jogador "vê" o game também garante imediata identificação com a nanosuit. A partir do momento em que você começa a jogar, praticamente tudo acontece com visão em primeira pessoa. Com este efeito você realmente vai se sentir vestindo o traje cada vez que reiniciar seu jogo!

Para manter a coerência da ideia, a Crytek criou toda a interface do game baseada neste princípio de visão por dentro do traje. A mira, o mapa, a barra de energia da nanosuit e até o arsenal de armas que você possui são mostrados na tela na forma de ícones digitais, como se estivessem "projetados" no visor do capacete da nanosuit.

E já que começamos a abordar o aspecto visual de Crysis 2, vamos logo ao que interessa e falar dos gráficos do game: definitivamente os gráficos de Crysis estão entre os melhores já lançados, tanto no PC, Xbox 360 e Playstation 3. Ousamos dizer até que Crysis 2 é o game mais bonito que jogamos até hoje.

Não estamos falando apenas da construção primorosa dos cenários, das animações fluídas dos personagens e da ótima física, mas do visual como um todo: os efeitos de luz, as texturas, as explosões, e reflexos, tudo é espetacular, produzido com um esmero que deixa até o mais cético dos jogadores de queixo caído.

A Crytek sabe que fez um ótimo trabalho e não tem nenhuma vergonha de mostrar: em Crysis 2 não há corredores escuros, cantos sombrios, nem qualquer outro artifício geralmente utilizado por outros jogos para esconder pequenas imperfeições. O visual do game é sempre clean, desobstruído, e nem mesmo a constante fumaça de explosões e os escombros conseguem esconder toda a beleza gráfica do game.

Com tanta coisa na tela, vale ressaltar também o cuidado da produtora em tornar os cenários grandes playgrounds interativos: você pode interagir com inúmeros objetos na sua frente, e a maioria deles reagirão de maneira bem convincente. Você pode inclusive forjar armadilhas para os inimigos, atraindo-os para um canto e em seguida atirando um carro em cima deles, por exemplo.

A equipe Arkade testou a versão PC do jogo, e é impressionante como a taxa de framerate é estável. Mesmo jogando com as configurações no nível mais alto, o jogo roda suave e é muito mais leve que seu antecessor. As versões para Playstation 3 e Xbox 360 apresentam algumas quedas de framerate, mas dada a riqueza visual do game, fugir disso seria praticamente inevitável, e é louvável o esforço da Crytek em adaptar um jogo com visual tão rico para os consoles.

Se o singleplayer só nos deu alegrias, o mesmo não pode ser dito das partidas online. Não nos entenda mal: o sistema de jogo online é competente, mas durante nossos testes, os servidores estiveram instáveis, e sofremos muitos bugs que comprometeram a diversão das partidas na rede. Em determinado momento, por exemplo, perdemos todo o progresso que haviamos feito no modo multiplayer, e tivemos que começar tudo novamente, o que foi bem frustrante.

Fora isso, as habilidades da nanosuit acrescentam um pouco de novidade aos combates online, mas os modos de jogo não apresentam nada que já não tenhamos visto na série Call of Duty e seus derivados. Killstreaks, customização de classes, Perks, enfim, tudo o que já vimos em outros games do gênero está presente aqui, sem muita inovação. Apesar disso, quem curte o modo online de Call of Duty vai se sentir em casa aqui.

Crysis 2 é um jogo que surpreende em todos os aspectos técnicos. Com boa jogabilidade e visual fantástico, este jogo certamente poderia destronar o onipotente Call of Duty se tivesse um pouquinho mais de cuidado com seu multiplayer. Mesmo assim, Crysis 2 é um título obrigatório na estante de todo gamer que curte um bom FPS.

Avaliação

Visual	★★★★★
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★☆
Áudio	★★★★½

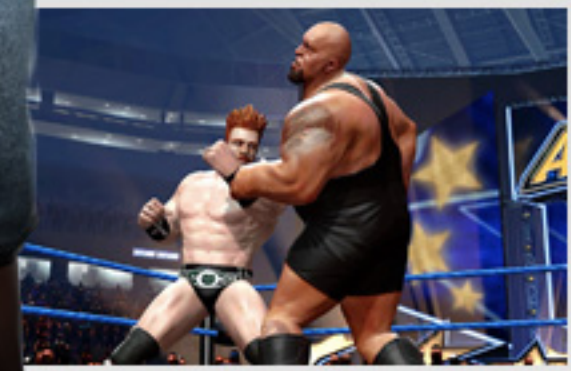
+ Gráficos incríveis
+ Ótimo gameplay
+ Ambientação impecável
− Bugs no multiplayer

Nota Final: 90

WWE ALL STARS

O primeiro jogo de luta livre em estilo arcade derrapa em alguns pontos, mas garante boa diversão para os fãs do gênero

X360, PS3, PS2, PSP, Wii | Luta | 4 jogadores | Produtora: THQ San Diego | Publisher: THQ



Desde a época dos videogames de 8 bits, somos bombardeados por dezenas de títulos de luta livre, e nem todos foram boas surpresas. É estranho perceber a preocupação das produtoras atualmente em fazer games hiper-realistas e cheios de regras para um tipo de luta que todo mundo sabe que é de mentirinha (se você não sabia, desculpa o spoiler). Felizmente, a THQ parece ter percebido isso, e entrega com WWE All Stars um game de luta livre leve, caricato e colorido.

O grande atrativo da liga WWE é justamente seu apelo pelo fantástico, pelo entretenimento. As lutas têm público cativo nos EUA - e em menor escala também no Brasil, com o saudoso Telecatch nos anos 90 - por seu tom teatral, repleto de personagens anabolizados realizando discursos heróicos e promovendo rivalidades ilusórias.

Nos games, este tom divertido das lutas geralmente acabava perdido em um sistema de jogo engessado, com uma jogabilidade dura que tornava um sofrimento fazer tudo aquilo que os lutadores faziam nos ringues de verdade. O grande trunfo da THQ com este game foi ignorar tudo isso, a começar pela lógica temporal.

Em WWE All Stars é promovido o improvável encontro de lendas de ontem e de hoje dos ringues. Essa mistura já foi feita antes, na série SmackDown Vs. Raw, mas aqui ela parece muito mais convincente, pelo

simples tom exagerado do game. Nem mesmo a boa e velha lei da gravidade foi respeitada! Ver homenzarrões de sunga realizando saltos de quatro metros de altura, ou aplicando uma complexa série de agarrões em pleno ar é algo que não se vê todo dia.

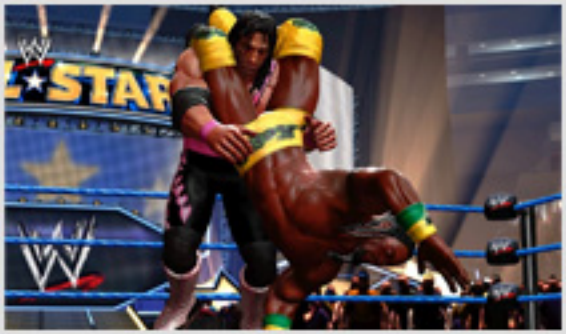
O visual do jogo como um todo segue essa mesma linha: as cores são saturadas, e os modelos dos lutadores parecem super-heróis de desenho animado, com bíceps grossos feito troncos de árvore e peitorais inchados ao extremo. Suas roupas, vozes e trejeitos, porém, são fiéis aos lutadores de verdade.

No modo single player, o jogo apresenta alguns encontros titânicos entre os grandes nomes do esporte, tal como Hulk Hogan, The Undertaker e Tripe H, e há ainda a possibilidade de você embarcar no Path of Champions, uma paródia do carreer mode tradicional, onde o objetivo é ganhar o cinturão. Como todo game de luta, a diversão maior fica no multiplayer, que aceita até quatro jogadores ao mesmo tempo, tanto online quanto local, em variados modos de jogo.

O estilo alegre, colorido e dinâmico de um jogo tipo arcade dá uma fraquejada no quesito jogabilidade. Jogar WWE All Stars é muito mais fácil do que se aventurar pelos outros games do gênero, mas ainda assim é mais complicado do que um

Street Fighter, por exemplo, onde "meia luas" para trás ou para frente fazem maravilhas.

Há uma configuração de botões muito peculiar que pode deixar as primeiras lutas meio frustrantes. Por exemplo, temos um botão de defesa para golpes normais, mas há outro botão usado para defender especificamente os agarrões. Precisava mesmo de um botão para cada coisa?



A ausência de um tutorial obriga o jogador a descobrir tudo sozinho, e até você se sentir confortável com os botões, certamente vai apanhar um bocado. Se virar no estilo "feijão com arroz" é até simples, mas a arte de jogar bonito, emendando agarrões para formar combos estilosos, é algo que só mesmo os jogadores mais pacientes irão desenvolver. Executar os golpes exclusivos de cada lutador também demandam uma razoável habilidade com os controles.

Para os amantes do esporte, WWE All Stars oferece boas surpresas, como um profundo sistema de criação de lutadores - que você pode mostrar para o mundo em partidas online - e dezenas de cutscenes com cenas dos lutadores reais em ação. Ainda falta um pouco mais de polimento para este ser o jogo de luta livre perfeito, mas a THQ está no caminho certo, quem sabe na versão de 2012.

Avaliação

Visual	★★★½☆
Gameplay	★★★☆☆
Diversão	★★★★☆
Áudio	★★★★☆

\+ Visual caricato
\+ Lutadores clássicos
\- Jogabilidade complicada
\- Modo carreira fraco

Nota Final: 72

SEU
ANÚNCIO
AQUI

CONHEÇA AS VANTAGENS DE ANUNCIAR NA
REVISTA ARKADE CLICANDO AQUI

SHIFT 2 UNLEASHED

Electronic Arts acerta a mão ao lançar simulador onde o realismo é tanto que chega a ser cruel com os jogadores

PC, X360, PS3 | Corrida | 8 jogadores | Produtora: Slightly Mad | Publisher: EA

Mesmo tendo ficado famosa por suas recentes aventuras no submundo das corridas ilegais com as séries Underground e Hot Pursuit, a EA resolveu provar que ainda sabe fazer um bom game de corrida estilo simulação, e com a ajuda do pessoal da Slightly Mad Studios, lançou Need for Speed Shift 2: Unleashed, sequência do elogiado game de 2009.

De fato, as empresas mostram que fizeram a lição de casa direitinho, pois entregam um game que é muito mais simulador e muito menos arcade do que todos os os outros games da série. Esta sensação de realismo já fica evidente pelos gráficos, que são fantásticos.

Os efeitos de luz e transparência de Shift 2 são espetaculares, e realmente destacam o game dos outros jogos da própria série Need for Speed, que geralmente já contam com um visual acima da média. Tanto os cenários quanto os carros apresentam uma riqueza de detalhes que é de encher os olhos.

Mas a inovação mais representativa no quesito "realismo" é o novo modelo de câmera que o jogo oferece. Em praticamente todos os simuladores de corrida existe a clássica câmera de dentro do veículo, que permite que você veja um pouco do painel do carro, e mesmo as mãos do piloto segurando o volante. O resultado era bom, mas Shift 2 eleva este ângulo de câmera a um novo patamar de realismo.

A câmera interna é tão legal que você dificilmente vai querer utilizar outra durante o jogo todo. O ponto de vista é diretamente pela viseira do capacete do piloto, e você inclusive pode ver as bordas do capacete nas laterais da tela. Ao se aproximar de uma curva, o piloto olha para o lado acompanhando o trajeto da pista, e não mantém aquele ponto de vista estático que só olhava para frente. Em Shift 2 você não é apenas um par de braços pilotando um carro, você é um piloto de verdade, que age como um piloto de verdade agiria.

A Slightly Mad Studios desenvolveu um interessante sistema de feedback para as batidas: quando rola um acidente em Shift 2, o piloto é diretamente afetado ficando com a visão embaçada. Também surgem manchas na tela, e até mesmo as batidas do coração podem ser ouvidas, de maneira abafada. Uma ideia ousada, que bebe na fonte dos FPS e contribui com a imersão do jogo.

E você vai ver muito este tipo de efeito, pois batidas serão constantes

no jogo. O que nos leva a um ponto não muito agradável: a ausência do rewind. A maior parte dos jogos de corrida atualmente te permite refazer os instantes antes de uma batida para corrigir um erro. Em Shift 2 não há mais esta mamata: se você bater, já era, vai ter de recolocar seu carro na pista manualmente. Se o acidente for muito feio, a corrida acaba para você, sem choro nem vela.

Isso é muito frustrante, pois uma única batida pode arruinar uma corrida perfeita. Mas, não podemos negar que isto contribui com a proposta de realismo do game. Em uma corrida de verdade é isso o que acontece, então porque em um simulador seria diferente?

E já que falamos em acidentes, este é outro ponto que se destaca em

Shift 2. O sistema de danos do jogo é muito bom, e os carros ficam bastante avariados não só por fora, como apresentam quedas de desempenho e podem ficar muito ruins de se dirigir, o que pode botar tudo a perder em uma corrida.

A jogabilidade de Shift 2 é sólida e extremamente funcional. Não apresenta nenhuma grande evolução se comparada com o primeiro game, mas se você tiver um volante com a função force feedback, vai poder curtir uma experiência de jogo ainda mais realista e desafiadora, tendo de segurar "no muque" o volante para manter seu carro na pista.

O modo single player é bom o bastante para te manter entretido, mas é fácil ficar enjoado dele após algum tempo. A inteligência artificial dos demais pilotos também não colabora para manter o desafio. Ela é boa, mas peca por ser muito passiva, em várias situações vai parecer que o computador deixou você ultrapassá-lo, o que não é legal.

Felizmente, Shift 2 conta com um robusto modo online, que pega carona na função autolog criada pela EA em Hot Pursuit. Com o autolog, você pode encontrar seus amigos mais facilmente, compartilhar fotos, e tudo mais. O sistema ainda gera uma pequena leaderbord entre o seu grupo, o que certamente vai acirrar as rivalidades entre os jogadores.

Need for Speed Shift 2: Unleashed é facilmente um dos melhores simuladores de corrida do mercado. E o melhor, ele não é exclusivo para o console "a" ou "b" como os concorrentes. Até mesmo quem joga no PC poderá sentir a emoção de acelerar máquinas possantes em um game de ótimo visual e realismo desafiador.

Avaliação

Visual	★★★★★
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★½☆
Áudio	★★★★½

\+ Câmera imersiva
\+ Realismo
− IA fraca
− Pouca inovação

Nota Final: 88

SEU
ANÚNCIO
AQUI

CONHEÇA AS VANTAGENS DE ANUNCIAR NA
REVISTA ARKADE CLICANDO AQUI

PREVIEWS

BATMAN: ARKHAM CITY

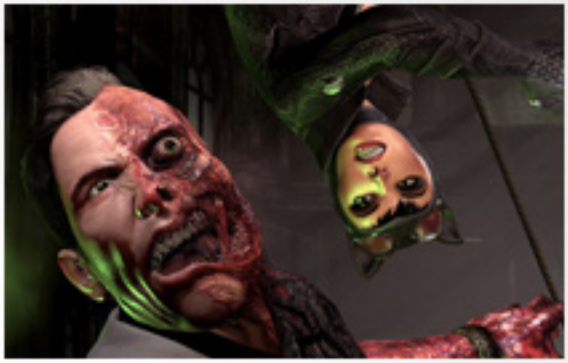
DARKSPORE

KID ICARUS: UPRISING

BATMAN ARKHAM CITY

Sem se acomodar no sucesso, Rocksteady traz muitas novidades para a nova aventura do Homem-Morcego

PC, X360, PS3 | Lançamento: 18/10/11 | Ação | Produtora: Rocksteady | Publisher: Warner Bros.



Batman: Arkham City será lançado somente em outubro, mas desde que foi anunciado é um dos games mais esperados do ano. E não é para menos, afinal o premiado Batman: Arkham City deixou uma impressão mais do que positiva nos jogadores e principalmente nos fãs do Homem-Morcego, com excelentes gráficos, história envolvente e uma jogabilidade sólida e funcional. Não por acaso, o título levou o selo de Jogo do Ano em 2009. Será que com Arkham City a Rocksteady irá superar a qualidade do jogo original?

Ao que tudo indica, a empresa está no rumo certo. Tudo que era bom em Arkham Asylum parece ter sido melhorado e aumentado, tudo para deixar a sequência ainda mais imersiva e viciante que o jogo anterior.

Para começar com o pé direito, a Rocksteady elaborou uma trama que pega carona nos acontecimentos do game anterior. Quincy Sharp, o diretor do Arkham original, virou uma celebridade por supostamente ter conseguido deter a rebelião que o Coringa e seus capangas iniciaram em Arkham Asylum.

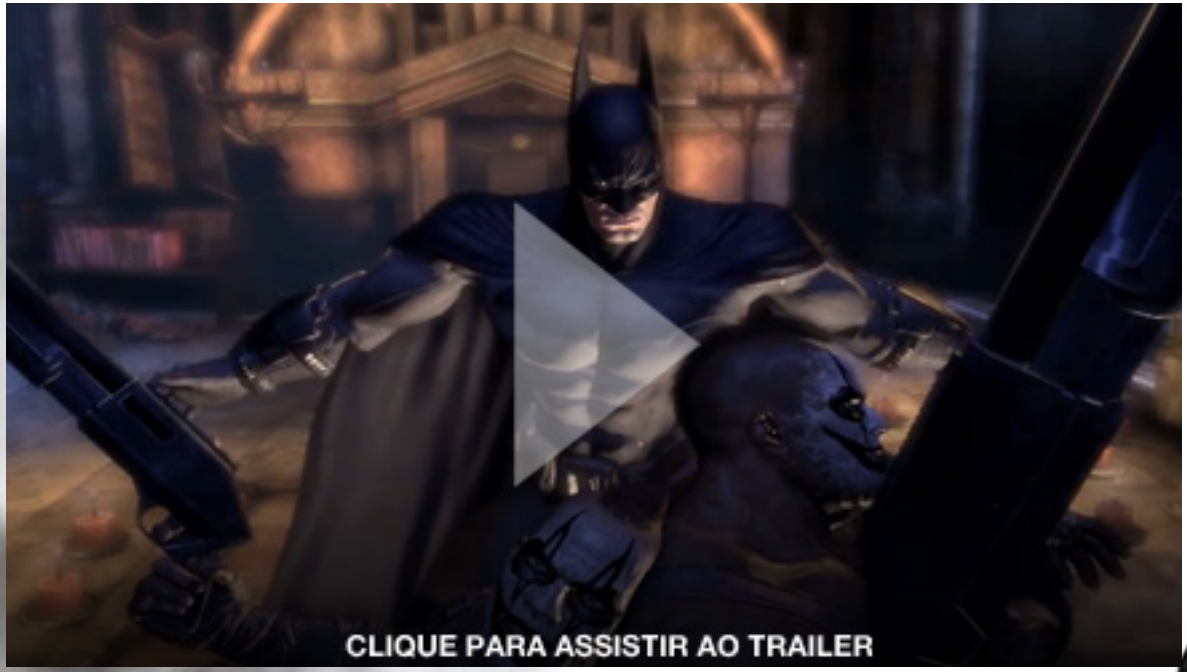
Com esta fama toda, Sharp acaba se tornando prefeito de Gothan. Com o Arkham totalmente destruído, o novo prefeito decide aproveitar uma grande área suburbana de Gothan para transformar em um novo presídio de segurança máxima. Surge assim o Arkham City, local para onde são mandados todos os malfeitores de alta periculosidade da cidade.

Para administrar o imenso presídio a céu aberto, Sharp conta com a ajuda do Dr. Hugo Strange, psicólogo que estuda o comportamento de todos os criminosos que foram presos com a ajuda do Batman. A constante convivência com os vilões acaba deixando o Dr. Strange obcecado pelo Homem-Morcego, e utilizando sua invejável inteligência, ele consegue descobrir muita coisa sobre a vida do Batman, inclusive a identidade secreta do herói.

Um presídio enorme, lotado dos mais perigosos criminosos, comandado por um psicólogo maluco que sabe todos os seus segredos: este é o começo da treta que Batman irá enfrentar em Batman: Arkham City.

Com a mudança de endereço, o Arkham ficou muito maior, e esta é uma das principais novidades do game: a Rocksteady garante que o mapa de Arkham City será cinco vezes maior que o do game anterior, sim, você leu certo: cinco vezes maior! Apesar disso, a empresa afirma que nenhum ambiente foi feito ao acaso, e todo canto terá sua relevância no decorrer da aventura.

Com um mapa maior, Batman terá de se virar para dar conta de todos os seus objetivos. Além dos capangas genéricos, uma nova leva de vilões clássicos do personagem já está confirmada para infernizar a vida do herói.


CLIQUE PARA ASSISTIR AO TRAILER

Além do Dr. Hugo Strange, já estão confirmados o Duas-Caras, a Mulher-Gato e o Coringa, que volta meio arrebentado, sempre acompanhado de sua fiel escudeira, Arlequina. Pelo que já foi visto, a Mulher-Gato não deve ser necessariamente uma vilã, mas uma oportunista, que joga dos dois lados, conforme a situação lhe é favorável.

O Charada, vilão que deu algum trabalho indiretamente no game anterior, terá uma participação mais ativa no novo game. Esqueça os troféus escondidos pelo cenário, desta vez o Charada vai criar armadilhas que colocarão guardas e inocentes em perigo, e caberá ao jogador a decisão de salvá-los ou não.

Os desafios propostos pelo Charada serão missões totalmente opcionais, mas a variedade e quantidade delas aumentarão consideravelmente o desafio proposto pelo jogo. Para descobrir o paradeiro do vilão, Batman terá de localizar e interrogar informantes, que indicarão locais onde o herói deve ir para encontrar a próxima pista.

Logicamente, as novidades não serão apenas para os bandidos: Batman terá a sua disposição uma nova leva de habilidades, bem como alguns gadgets novos para facilitar sua vida. Entre os novos movimentos, destaca-se o takeout múltiplo, que apaga dois inimigos ao mesmo

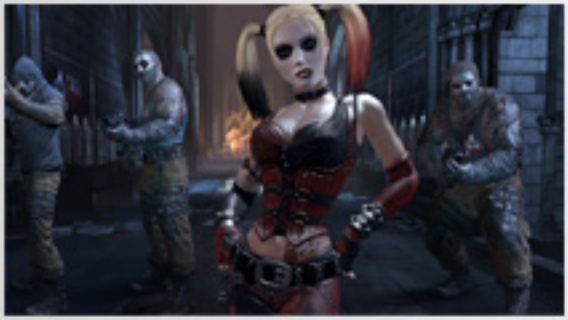
tempo. O herói também poderá fechar sua capa enquanto plana, caindo em vertiginosa queda livre para surpreender os adversários.

Entre as novas bat-traquitanas, estão confirmadas a bomba de fumaça, para confundir e facilitar fugas estratégicas, e um aparelho detector de sinais de comunicação, que auxiliará o Homem-Morcego a "grampear" linhas em busca de informações. Todo o arsenal do primeiro game estará de volta, e novos acréscimos ainda devem pintar.

O sistema de combate, que já era excelente em Arkham Asylum, promete ser ainda mais dinâmico, com novos golpes e grupos ainda maiores de inimigos. A inteligência artificial

dos adversários foi otimizada, e eles reagirão de maneiras diferentes de acordo com a tática de combate utilizada pelo herói.

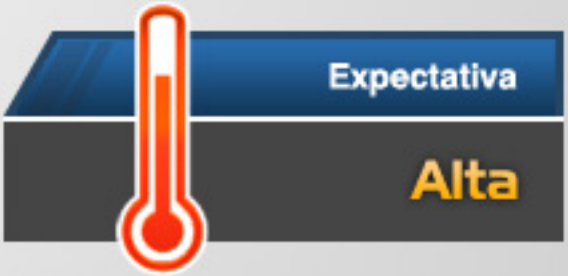
O Detective Mode continuará sendo fundamental na busca de informações ocultas. Desta vez, o recurso poderá ser utilizado de novas maneiras, como exames de balística para descobrir a trajetória de uma bala.



O modo stealth e a furtividade também continuarão em alta, pois com as novas possibilidades que o cenário oferece, snipers e atiradores podem estar à espreita em torres e janelas. Nestes casos, Batman terá uma nova leva de takeouts rápidos e silenciosos para dar cabo dos inimigos de forma discreta.

Para os mais atentos à trama, o game ainda vai reservar algumas surpresinhas macabras: em eventuais encontros com o pouco conhecido vilão Homem-Calendário, ele narrará algumas das atrocidades que já cometeu. No PC, o calendário do game será sincronizado ao do computador, então se você estiver jogando em algum feriado importante, prepare-se para ouvir uma história condizente com a data.

Quem já jogou Batman: Arkham Asylum certamente está contando os dias para o lançamento desta sequência. A expectativa de público e crítica é alta, e dado tudo o que você leu aqui, é bem provável que Arkham City seja uma experiência ainda mais memorável. Certeza mesmo só teremos no dia 18 de outubro, data do lançamento oficial do game.



DARKSPORE

Electronic Arts mistura Spore com Diablo em título que promete cativar os fãs de ambos

PC, Mac | Lançamento: 26/04/11 | RPG | Produtora: Maxis | Publisher: EA

Darkspore é um jogo que almeja misturar elementos de dois grandes sucessos em apenas um título: essencialmente, o game pega a customização de personagens de Spore e acrescenta as batalhas em estilo RPG de Diablo, com uma grande valorização do modo multiplayer. A Arkade teve acesso ao beta do game, e te conta o resultado dessa mistura.

A história de Darkspore segue um pouco aquela linha de ficção científica, onde um experimento aparentemente inofensivo sai de controle e destrói o que estiver pela frente. Desta vez, os cientistas são os Crogenitors, uma raça onipotente que é responsável pela criação de todas as formas de DNA existentes.

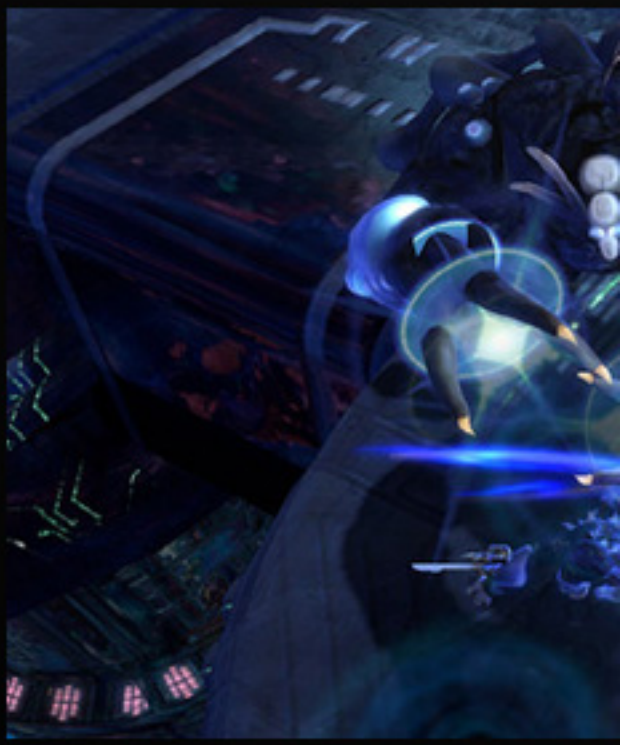
Em uma experiência mais ousada, alguns Crogenitors criam uma nova espécie de DNA, extremamente instável que acaba se tornando um vírus, o Darkspore. Ignorando o perigo, um dos Crogenitors resolve injetar o novo DNA em seu organismo. Tal atitude transforma-o em uma criatura poderosíssima, que libera o vírus Darkspore na galáxia, transformando as criaturas locais em monstros, que acabam destruindo a raça dos Crogenitors. No meio desta confusão toda, cabe a você, o último Crogenitor, a missão de dar cabo deste exército do mal.

Já de cara você escolhe o seu herói e pode personalizá-lo em um sistema de customização que é bastante completo e intuitivo. São tantas as opções possíveis que dificilmente você verá dois heróis iguais em uma partida. Cada jogador poderá deixar seu guerreiro único, o que é bem legal e vai propiciar muitas horas de diversão aos amantes de uma personalização detalhada.

Existem três classes de personagens disponíveis: o Sentinel, o guerreiro clássico que sai para a porrada no corpo-a-corpo; o Ravager, uma variação dos ninjas, que luta em um esquema de ataques rápidos e furtivos; e o Tempest, o bom e velho mago que utiliza ataques à distância.

Como existem muitas variantes possíveis na concepção de heróis e inimigos, foi elaborada uma separação de ataques em cinco diferentes tipos, chamados de Genesis Types: os ataques do tipo Bio são realizados com plantas ou organismos vivos, Cyber são ataques robóticos e mecânicos, e Plasma corresponde aos golpes que utilizam fogo e luz. Por fim, temos os ataques do tipo Necro, relacionados com morte e veneno, e Quantum, onde ficam os golpes baseados em tempo e espaço.

Parece fácil ficar perdido no meio de tantas classes e tipos, mas felizmente Darkspore conta com um gameplay dinâmico e acessível, que



possibilita que qualquer jogador desfira golpes poderosos sem muita dificuldade. A jogabilidade segue a linha de Diablo, ou seja, você vai clicar o mouse para se mover e atacar, e utilizar atalhos do teclado para ativar magias e habilidades, que utilizam mana para serem realizados.

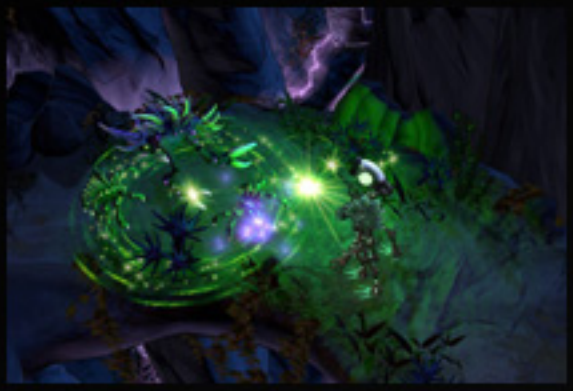
O jogo foi montado em cima da engine de Spore, mas muitas melhorias foram feitas para deixar Darkspore mais bonito. Há muitos modelos de personagens, novas texturas e efeitos visuais que enriquecem a qualidade visual de Darkspore.

Como hoje em dia ninguém mais gosta de jogar sozinho, a Electronic Arts investiu pesado na criação de um multiplayer eficiente, que estimula a criação de parties, oferecendo mais pontos de experiência aos participantes. As partidas no estilo matchmaking são rápidas, mas pela dinâmica do jogo, quase não há uma interação mais profunda com os outros jogadores. A falta de suporte ao chat por voz torna mais difícil ainda esta interação.

Aos que quiserem se aventurar com os amigos, o jogo oferece suporte para partidas com até 4 jogadores, e estimula o avanço contínuo do mesmo grupo pelas dungeons oferecendo ótimos prêmios como itens raros e experiência extra. Funciona da seguinte maneira: ao final de uma missão, você pode escolher ganhar as recompensas (ítens) ou "apostar" estes ítens e fazer uma nova missão em seguida, porém com chances maiores de obter um ítem ainda mais raro. Entretanto, é recomendável que você se garanta antes de encarar este desafio, pois uma derrota em uma área avançada significa perder todos os prêmios conseguidos até aquele ponto.

Durante nossos testes, rolaram alguns lags e crashes durante as partidas, mas como estamos falando de uma versão beta, acreditamos que estes probleminhas estarão corrigidos na versão final.

Em resumo, Darkspore é um jogo denso, que joga a inventividade de Spore em um clima de RPG de ação que os fãs de Diablo certamente irão gostar. Por oferecer boas recompensas pelo esforço do jogador, dando itens de raridade variada, novas criaturas e habilidades, há uma grande possibilidade de Darkspore se tornar um título altamente viciante. A equipe Arkade agradece ao amigo Dori Prata, editor do site Vida de Gamer, pela key de acesso ao beta fechado.

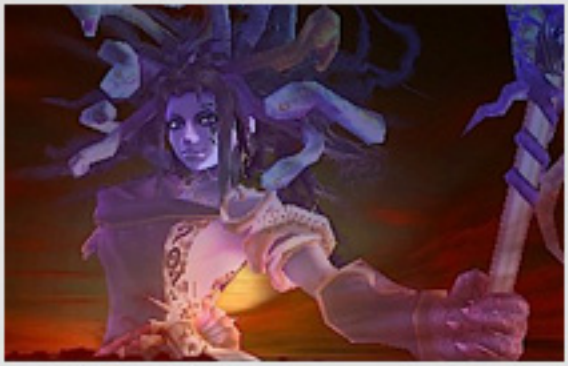


ASSINE A REVISTA ARKADE
E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU EMAIL
CLIQUE AQUI PARA ASSINAR

KID ICARUS UPRISING

Nintendo ressuscita em grande estilo um de seus mascotes para uma aventura no revolucionário 3DS

3DS | Lançamento: 2011 | Aventura | Produtora: Sora | Publisher: Nintendo



Kid Icarus está de volta após um hiato de mais de 25 anos em sua carreira solo. Protagonista de seu próprio jogo na era dos 8 bits, o personagem ficou esquecido por muito tempo no baú da Nintendo, até que renasceu das cinzas em Super Smash Bros Brawl, no Nintendo Wii. Com sua auto-estima revigorada e vários fãs antigos ansiosos, Kid Icarus voltará com tudo em Kid Icarus: Uprising, game que promete ser um dos grandes títulos do Nintendo 3DS.

O jogo começou a ser produzido em 2008, época em que o Nintendo 3DS ainda estava em um processo inicial de desenvolvimento. No novo game, Pit mantém seu arco e flecha, sua espada, suas garras e, claro, suas importantíssimas asas para derrotar vilões dos mais variados tipos e tamanhos, sobreviver aos obstáculos em Angel Land e derrotar a Medusa, a Deusa da escuridão, vilã que levou a pior na década de 80, e resolveu voltar agora para uma revanche.

O objetivo de Pit é salvar Palutena, a Deusa da luz, prisioneira da Medusa. Apesar de encarcerada, a voz de Palutena será a guia do personagem no decorrer da aventura, dando conselhos e ajudando o jogador a prosseguir. É dela também que Pit consegue a habilidade de voar. Habilidade esta que é meio limitada, visto que ele só poderá voar por cinco minutos de cada vez. Mesmo com os valiosos conselhos da Deusa, é o jogador quem terá de se virar para dar conta das hordas de inimigos.

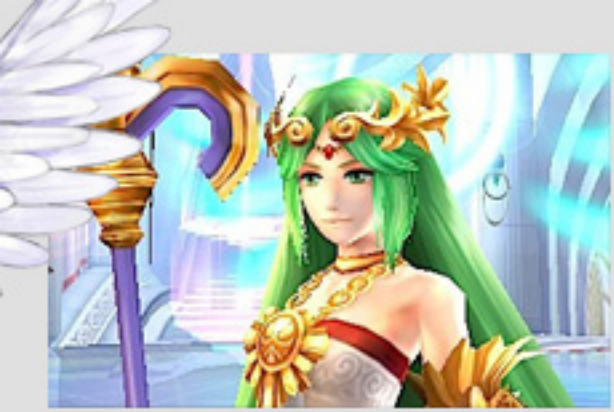
Como seu último jogo é um pouquinho antigo, desta vez Kid Icarus terá um visual totalmente reformulado. Os gráficos serão totalmente tridimensionais e com um grande nível de profundidade, tudo para aproveitar ao máximo as novas capacidades 3D do portátil.

Ao invés do bom e velho estilo side-scrolling 2D, este novo Kid Icarus é um game de ação em terceira pessoa, com uma boa dose de shooter e algumas pitadas de exploração. Outro aspecto interessante é a mistura entre combates aéreos e terrestres, o que certamente vai garantir variedade e dinamismo às batalhas.

Para aproveitar todo o potencial do Nintendo 3DS, o sistema de jogo também sofreu grandes mudanças: o jogador controlará o personagem pelo botão direcional, enquanto a mira é movimentada pela tela touch screen, o que deve proporcionar uma alta precisão nos disparos.

Seguindo a linha dos 8 bits, Kid Icarus oferecerá uma boa variedade de chefes, muitos deles reciclados do game original. Boa parte deles é composta de seres gigantescos, que precisam de uma estratégia própria para ser derrubados.

O mundo de Kid Icarus: Uprising será bastante amplo, permitindo vasta exploração em busca de itens e upgrades. Apesar disso, a ação do

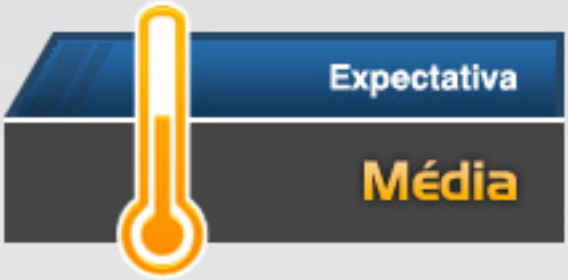


game seguirá um estilo linear, com novos trechos do mapa sendo habilitados conforme o jogador progride na história.

Desenvolvido pela Nintendo em parceria com o Project Sora, estúdio que concebeu Super Smash Bros Brawl, o jogo é tido como "ousado" e "desafiador" por seus criadores. O Kid Icarus da década de 80 é lembrado por sua dificuldade extrema, mas desta vez os produtores garantem que a dificuldade será mais balanceada, permitindo que novos jogadores se acostumem ao jogo, sem desrespeitar a técnica dos gamers mais experientes.

Como quase todo jogo de Nintendo 3DS, Kid Icarus: Uprising está cercado de expectativas. Diferente de franquias como Mario ou Zelda, que já ganharam inúmeros games nos últimos anos, Kid Icarus retorna à ativa após um hiato enorme, e tem pela frente a missão de agradar jogadores novos, que serão apresentados à franquia, e antigos, que jogaram o game original.

O console é revolucionário e as novidades são promissoras, então vamos torcer para que Kid Icarus: Uprising seja tão bom quanto parece e caia nas graças do público, para que Pit e seus amigos não fiquem sumidos por mais 25 anos.



SEU
ANÚNCIO
AQUI

CONHEÇA AS VANTAGENS DE ANUNCIAR NA
REVISTA ARKADE CLICANDO AQUI

O Greenpeace está de olho.
Colabore com o Greenpeace
e vamos juntos cuidar do planeta.

TEM GREENPEACE NO SEU DIA.

Enquanto você está de olho nas ondas,
o Greenpeace olha um pouco mais fundo.
Você sabia que 80% das espécies marinhas
exploradas pela atividade pesqueira encontram-se
sob algum tipo de risco?
O Greenpeace luta por áreas oceânicas protegidas
para que as espécies não desapareçam nem dos
mares e nem da sua mesa.

GREENPEACE
www.greenpeace.org.br

CLÁSSICOS

SAMURAI SHODOWN

NBA JAM

SAMURAI SHODOWN

Samurai Shodown foi um jogo revolucionário, que mudou para sempre o modo com que os jogos de luta seriam feitos dali em diante. Não foi a toa que o jogo se tornou disponível em nada menos do que 7 consoles diferentes já no ano de seu lançamento, 1993. Em pouquíssimo tempo, Snes, Mega Drive, Neo Geo, Game Gear, Gameboy, Sega CD e 3DO receberam suas versões do game!

A grande sacada da SNK foi ter a coragem de inovar, e acrescentar em Samurai Shodown elementos nunca antes vistos em um jogo de luta, o que fez dele um jogo diferente e vanguardista. Em Samurai Shodown, além das boas e velhas magias e golpes especiais, os jogadores podiam contar com armas e até animais para atacar o adversários! Se lembrarmos que estávamos em pleno auge de Street Fighter II, o mérito visionário da SNK só aumenta.

Outro aspecto interessante utilizado em Samurai Shodown foi a ótima utilização do neo-zoom, um efeito inovador que acrescentava uma dramaticidade extra aos golpes mais

Multiplataforma (7) | Luta | 1993 | 2 jogadores | Produtora: SNK | Publisher: SNK

violentos. O efeito já havia sido usado pela própria SNK em Art of Fighting, mas recebeu um polimento que contribuiu muito com o estilo de Samurai Shodown.

Para quem nunca ouviu falar de Samurai Shodown, o título do game pode causar certa estranheza, parecendo inclusive que há algum erro de digitação. Não é bem isso: acontece que Samurai Shodown teve vários erros de inglês por ter sido desenvolvido no Japão, em uma época onde as coisas não eram tão globalizadas como são hoje. Até as falas de Samurai Shodown eram em japonês! Após você massacrar seu oponente, via a palavra "Victoly", ao invés de "Victory"! Bizzaro, mas que contribuiu com o charme do jogo, que valorizava bastante os samurais e a temática oriental.

Como todo clássico que define um novo conceito, Samurai Shodown foi explorado e contou com mais de 15 sequências! Algumas muito boas, outras nem tanto... Vale destacar Samurai Shodown 64 que foi pioneiro na luta tridimensional e Shin Samurai Spirits, vanguardista ao adicionar sistemas de bloqueio únicos, que facilitavam o contra-ataque. Nem preciso dizer que essas características foram posteriormente copiadas em inúmeros outros games.

Quem jogou este clássico na década de 90 certamente se lembra com carinho de personagens icônicos como Haohmaru, Hanzo e Charlotte.

NBA JAM

NBA Jam é uma pérola da Acclaim e da Midway, que se tornou um clássico atemporal por ser divertido e exagerado como nenhum game esportivo havia ousado ser até então. Na esteira do sucesso, NBA Jam Tournament Edition reafirmou o conceito de que jogos de esporte poderiam ter um apelo arcade, misturando ficção e realidade, com uma generosa pitada de diversão.

O jogo conta com 27 duplas dos times das conferências leste e oeste da NBA para serem escolhidos pelo jogador. E todos os times tinham jogadores reais, representando os times para os quais jogavam na época. Poder dar aquela enterrada com Scott Pipen dos Chicago Bulls, ou fazer uma bela assistência com David Robinson dos San Antonio Spurs, eram algumas das emoções que o jogo propiciava.

Arcade, Snes, Mega Drive | Esporte | 1994 | 2 jogadores | Produtora: Acclaim | Publisher: Midway

Como se não bastassem esses monstros sagrados do basquete, NBA Jam ficou famoso também por sua quantidade enorme de easter eggs. Vários jogadores secretos eram disponíveis para detonar nas quadras, como Bill Clinton, Will Smith, e até mesmo dinossauros podiam ser habilitados através de códigos secretos. Já pensou que honra levar um toco do ex-presidente dos EUA?

Como se tudo isso não fosse o bastante para fazer de NBA Jam um clássico, temos ainda o fato que é mais lembrado pela maioria: as enterradas. Todas eram exageradas e surreais, com direito à saltos mortais e acrobacias que nenhum ser humano normal seria capaz de realizar em uma partida de verdade.

Para deixar tudo ainda mais legal, o jogo contava com o lendário narrador Tim Kitzrow, que soltava diversos bordões como "boom-shaka-laka!" e "he's on Fire!". Este último faz alusão a outra das bizarrices do game, quando a bola ardia em chamas e chamuscava a rede da cesta adversária.

Com o modo multiplayer, bastava chamar algum amigo para aumentar a diversão do game. Jogando na mesma dupla os jogadores precisavam ter muita técnica para sobrepujar o computador, que dava tocos sem dó e convertia muitos arremessos de 3 pontos. Era preciso deixar a "fome de bola" de lado e partir para o toque de bola.

A boa e velha versão 16 bits deste clássico não fica devendo em nada para as versões cartunescas que saíram recentemente para Nintendo Wii, Xbox 360, e PS3. Independente do console de sua preferência, jogar NBA Jam é garantia de uma boa diversão.

Camiseta guitarra

Ao encostar o dedo nessa camiseta, ele ativa um sensor magnético e através de um mini-amplificador você pode ser um verdadeiro rockstar emitindo sons reais de acordes previamente gravados. Só cuidado para não se coçar em uma reunião com seu chefe!

Preço: de US$ 30.00
Onde encontrar: mimoco.com

Fliperama para iPad

Não são apenas os MP11 que possuem mil e uma utilidades, este canivete suíço é feito para o homem moderno, e traz consigo um pen drive, lanterna, caneta, chave de fenda e muito mais. Ele também pode ser usado como chaveiro.

Preço: de US$ 100.00
Onde encontrar: thinkgeek.com

Mochila Yoda

Ser nerd na escola agora ficará charmoso. Vá estiloso estudar com o mestre Yoda nas suas costas. Você pode adquirir essa mochila por menos de 40 dólares. (só não espere fazer sucesso com as garotas)

Preço: US$ 40.00
Onde encontrar: kleargear.com

Travesseiro USB

Após você ficar na internet a madrugada toda, aproveite para dormir em frente ao PC. Com esse aquecedor de travesseiros via USB, você nunca mais passará frio. Boa noite!

Preço: US$ 36.00
Onde encontrar: geek4stuff.com

Anti-stress USB

Se você fica muito nervoso ao levar um headshot ou ao levar aquela goleada desmoralizante no FIFA11, relaxe um pouco apertando esse anti-stress USB, e veja a tela do seu PC torcer, amassar e dobrar.

Preço: US$ 20.00
Onde encontrar: thinkgeek.com

Ghostbusters: Sanctum of Slime

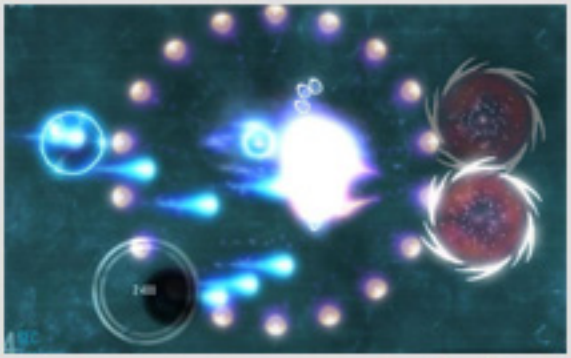
PSN, Live e Steam - 10 dólares

Isso mesmo, os Caça-Fantasmas estão de volta à ativa em um shooter estilo arcade repleto de ação! O game conta com toda a parafernália que os Caça-Fantasmas utilizavam em suas missões, e tem como principal atrativo o modo multiplayer, que permite que até 4 jogadores trabalhem juntos para dar cabo de variados tipos de monstros e fanstasmas. O visual do jogo é bacana, e a jogabilidade segue aquele estilo frenético que a gente já conhece, com inimigos surgindo de todos os cantos. Vale pelo alto grau de nostalgia, pois até a trilha sonora traz boas lembranças.

Zeit²

Steam, Live - 10 dólares

Zeit² é um jogo que certamente vai agradar os gamers saudosistas, pois lembra muito os antigos jogos 2D onde uma nave corajosa enfrenta sozinha uma frota inteira de inimigos. Para dar uma inovada, a Ubisoft acrescentou uma novidade interessante: em Zeit² é possível voltar no tempo por alguns segundos e ajudar a si mesmo no passado, como se fosse um co-op de um jogador só. Logicamente, este recurso é limitado, e deve ser guardado para os momentos mais críticos. Prepare-se para suar a camisa desviando de muitos lasers enquanto viaja no tempo e mete bala nos inimigos. Tudo pela salvação pela galáxia, claro.



Alien Breed 3

PSN, Live e Steam - 10 dólares

Para quem curte um bom shooter em estilo arcade, Alien Breed 3: Descent é uma ótima pedida. O game é o desfecho de uma trilogia, e coloca Theodore Conrad - o personagem principal - em uma aventura de vida ou morte para combater um bando de aliens que tomaram sua nave. O clima obscuro do jogo mantém a tensão e a adrenalina em alta, enquanto você explora diferentes cenários infestados de inimigos. Com várias missões, armas e itens, a Team17 manteve o alto nível do game, com uma jogabilidade dinâmica e viciante.

O POTENCIAL DOS JOGOS DO NINTENDO 3DS

No mês passado tive a oportunidade de testar o Nintendo 3DS no evento Gameworld 2011, em São Paulo. Assim como todos que também o testaram, só tenho elogios à Nintendo por mais um revolucionário trabalho. Na revista Nintendo World de março pude dar uma breve opinião, um "tweet" sobre o console.

Minha opinião foi que "a Nintendo sempre foi líder no mercado de portáteis e não será diferente com o 3DS. Entretanto, caberá aos desenvolvedores criar jogos que saibam explorar elementos de jogabilidade associados aos gráficos tridimensionais. Espero ver jogos criativos e não apenas adaptações de títulos e franquias já existentes."

Aqui posso me permitir explicar melhor: após testar jogos e assistir a alguns vídeos, fiquei com a impressão que as produtoras estão forçando um pouco a barra em alguns títulos. O efeito 3D é interessante na jogabilidade, e seria legal se jogos trouxessem isto para melhorar a experiência de jogo, e não como apenas mais um artifício gráfico. Em alguns jogos pude perceber que elementos não necessários ao gameplay são adicionados apenas para mostrar o 3D, o que pode ser interessante uma vez ou outra, mas em excesso, cansa. Abelhinhas passando na frente da câmera, splashes de água e cápsulas de bala voando no jogador podem enriquecer a experiência, mas quando não estão bem incorporados ao gameplay, podem ser um pouco forçados.

Pensando nesta parte de design e conceito de jogo, imagino que quando for lançado um título exclusivo da franquia Zelda para 3DS, e não este remake de Ocarina of Time (que por sinal também é muito bom), será provavelmente o melhor jogo da plataforma. Por um motivo: ss jogos da série Zelda sempre foram um exemplo de design, explorando o melhor das plataformas. Seja em Phantom Hourglass quando você tinha que fechar o DS para transcrever o mapa de uma tela para a outra ou em Spirit Tracks, onde o jogador devia assoprar no microfone para interagir com itens.

Lembro ao leitor que apesar do 3DS ser incrível, revolucionário, espetacular e todos os outros adjetivos que já cansamos de ouvir, de nada vale uma plataforma sem bons jogos. Estou esperando e confiando que os desenvolvedores trarão dezenas deles ao novo portátil, mas enquanto pelo menos uma meia dúzia destes títulos, de preferência exclusivos, não forem lançados, ainda vou esperar um pouco para comprar o meu.

-Raphael Cabrera

ASSINE NOSSO **FEED RSS**
E RECEBA AS PRINCIPAIS
NOVIDADES DE GAMES

CLIQUE PARA **ASSINAR**

ARKADE

Game Over

Continue?

Yes No

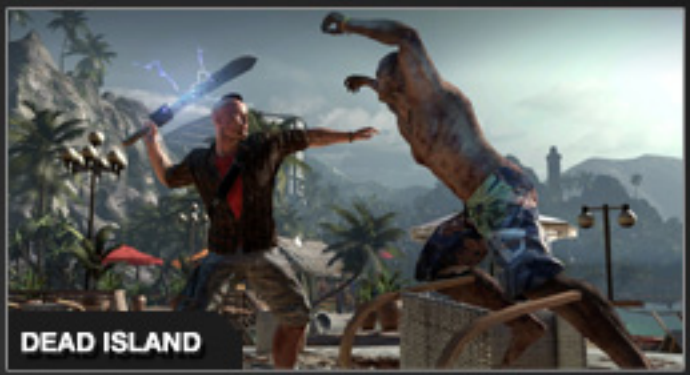
NA PRÓXIMA EDIÇÃO

MORTAL KOMBAT

PORTAL 2

CONDUIT 2

DRIVER: SAN FRANCISCO


DEAD ISLAND

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

PARCEIROS

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

Sob Controllers

GAMESGERAL

VERSUS

Gamers Live
KEEP GAMING

XboxPLUS

NERDS SOMOS NOZES

Rock Games
"Por que games é o nosso rock!"

OPS!FORUM
.COM.BR

Pixel3
EDITORA DIGITAL

Blog
#Programadoresdejogos

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura